

Prototipação

UniSenac campus Pelotas
Profª Bruna Ribeiro
email: brgribeiro@senacrs.com.br



Definição

- ❑ A prototipação de interfaces é uma técnica que envolve a criação de representações visuais e interativas de uma interface de usuário, como a interface de um aplicativo, site ou sistema de software, antes de iniciar o desenvolvimento completo do produto.
- ❑ Permite aos desenvolvedores e stakeholders visualizarem como a interface será e como funcionará.

Aspectos importantes

- ❑ Representação visual e interativa:
 - ❑ Os protótipos de interfaces são muito mais do que simples desenhos estáticos. Fornecem uma ideia realista de como a interface irá se comportar.
- ❑ Teste de conceito:
 - ❑ Os protótipos são uma ferramenta valiosa para testar e validar conceitos de design. Eles permitem que os designers e desenvolvedores experimentem diferentes abordagens antes de tomar decisões finais.

Aspectos importantes

- ❑ Identificação de problemas precocemente:
 - ❑ A criação de protótipos ajuda a identificar problemas de usabilidade e design antes que o desenvolvimento completo comece. Isso economiza tempo e recursos, pois é mais fácil corrigir problemas no estágio de prototipação.
- ❑ Feedback:
 - ❑ Os protótipos podem ser compartilhados com os clientes, usuários finais para obter feedback valioso e garantir que o produto final atenda às expectativas.

Por onde começar???



O que queremos?

- ☐ Qual o grau de similaridade entre o protótipo e a interface do produto final?
- ☐ Vejamos
 - ☐ Nosso protótipo serve para mostrar como os usuários vão interagir com o sistema?
 - ☐ Vamos definir a aparência final da aplicação?
 - ☐ Qual o nível dos detalhes?

Como definir?

- ❑ De acordo com o grau de fidelidade de um protótipo, podemos classificá-los em:
 - ❑ Baixa-fidelidade
 - ❑ Média-fidelidade
 - ❑ Alta-fidelidade

Baixa fidelidade

- ❑ Eles são criados rapidamente e representam o design de forma muito básica, com o mínimo de detalhes visuais e interativos.
- ❑ Sua utilização é mais eficiente durante a fase inicial do desenvolvimento.
- ❑ Seu objetivo é melhorar a compreensão do sistema pela equipe de projeto, sem se preocupar com detalhes estéticos.

Média fidelidade

- ❑ São modelos que oferecem um nível moderado de detalhamento e interatividade e são frequentemente usados para equilibrar a simplicidade dos protótipos de baixa fidelidade com a representação mais próxima do design final fornecida pelos protótipos de alta fidelidade.
- ❑ É interessante utilizar para aprimorar funções mal definidas ou, até mesmo, para mostrar ao usuário uma ideia de como será o sistema.

Alta fidelidade

- ❑ São representações muito detalhadas e fiéis do design final de uma interface de usuário ou sistema de software. Eles são usados para criar uma réplica muito próxima do produto final em termos de aparência, interatividade e funcionalidade.
- ❑ Eles definem, claramente, os aspectos estéticos (padrão, fonte, cor, tamanhos de botões, etc.) e os componentes de navegação.

E na prática??



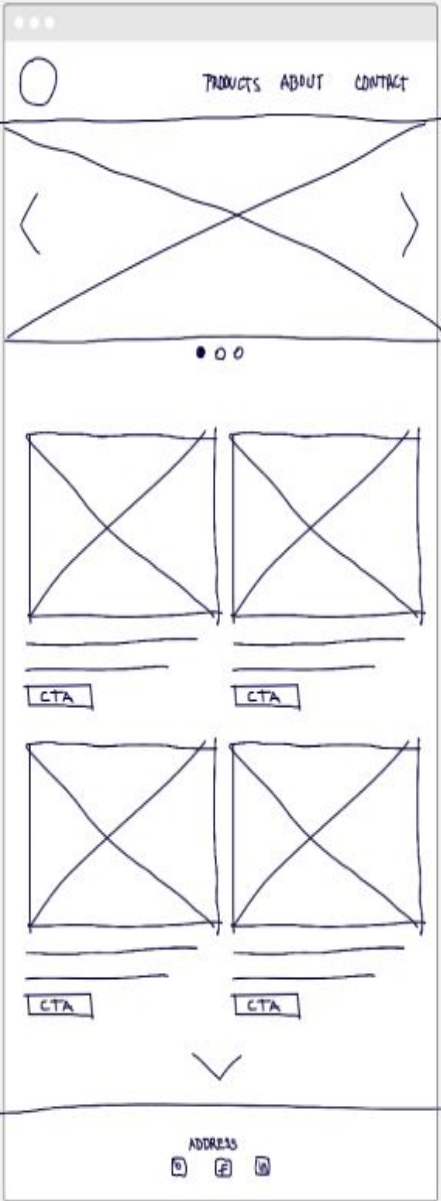
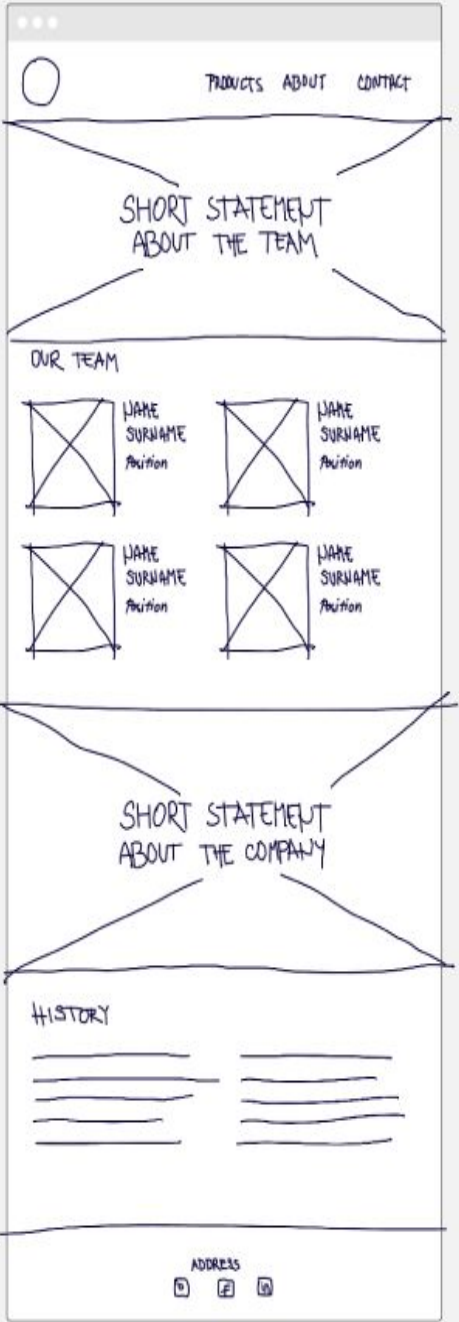
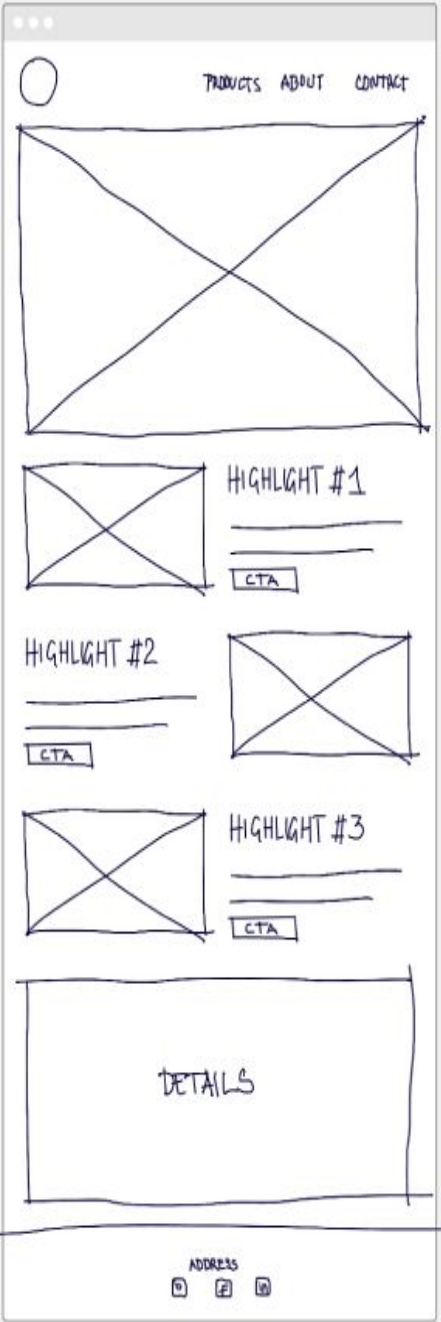
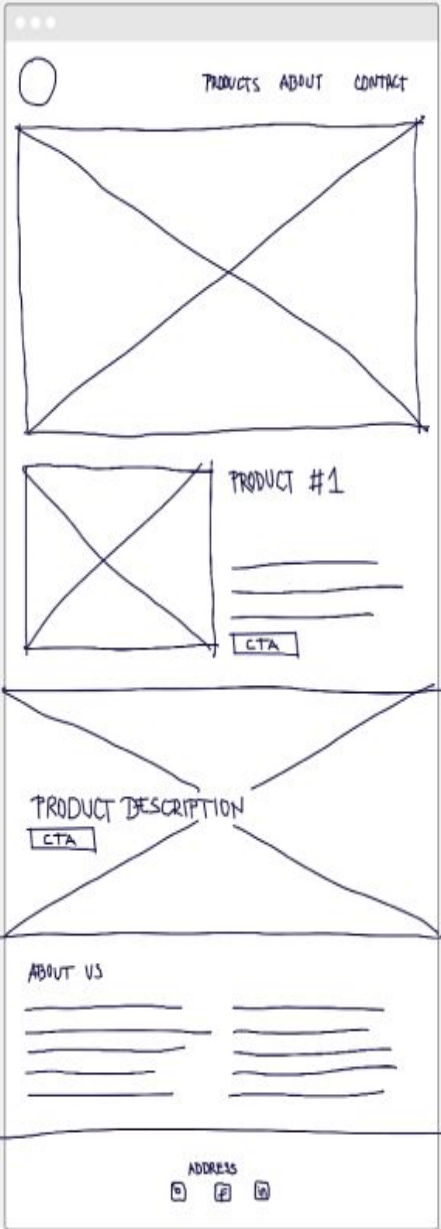
Wireframe

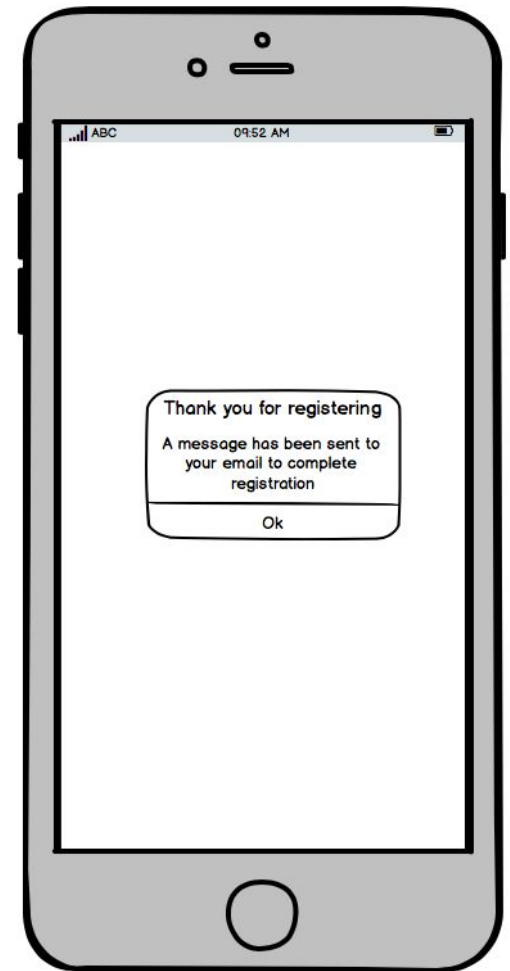
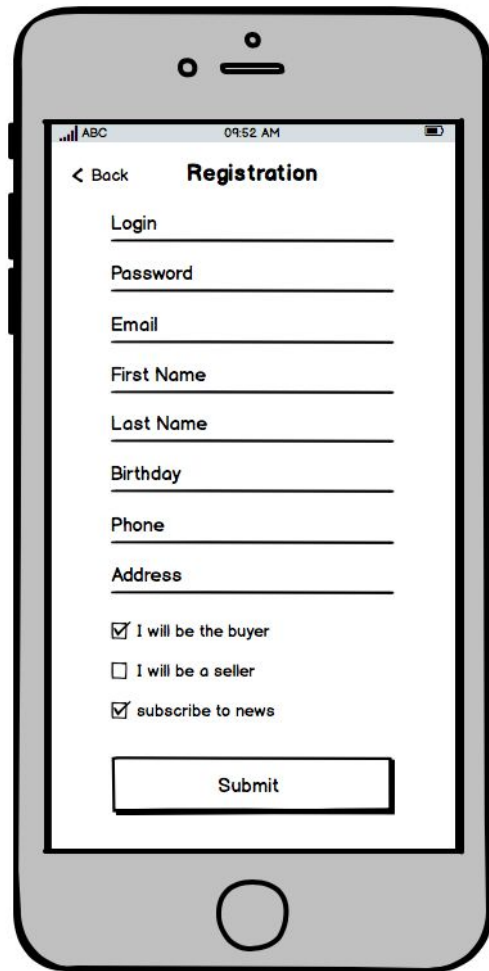
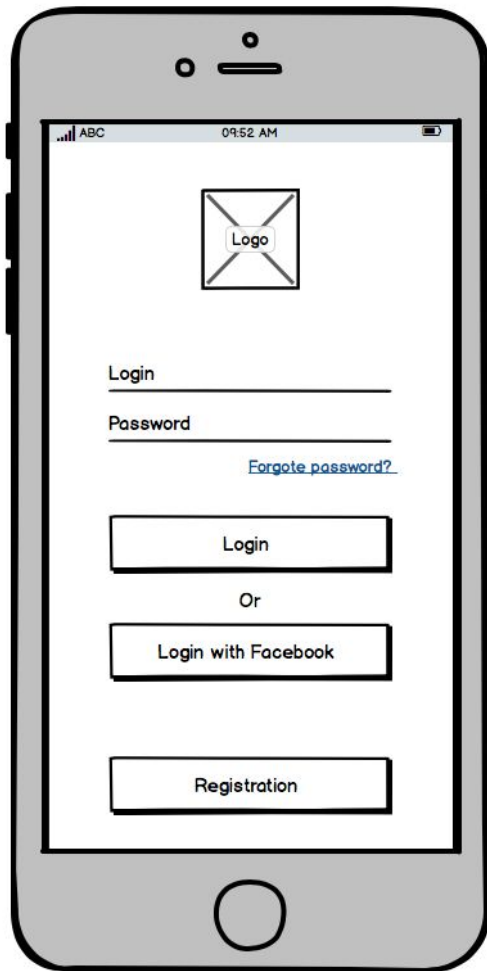
- ❑ Os wireframes são guias visuais básicos usados no design de interfaces;
- ❑ Seu principal objetivo é ajudar o desenvolvedor de sistemas a entender o que o cliente está querendo, mostrando seus principais requisitos funcionais.

Unisenac
Centro Universitário RS



Exemplo





Como criamos wireframes??



Como criamos wireframes??

- ❑ Com ferramentas...

mockups

 **Lucidchart**

 **diagrams.net**

 **Adobe XD**

 **balsamiq®**

 **ProtoPie**

 **Figma**

Dúvidas

❏ Dúvidas????



Atividade

- ☐ A partir de todo o levantamento de requisitos até o momento, é hora de criar protótipos da aplicação que estamos analisando e desenvolvendo desde o início do semestre.
- ☐ Bora desenvolver as telas da nossa aplicação??

